

Autor scenariusza: Marzenna Marciniak-Sznajder

Przedmiot: zajęcia z wychowawcą

Poziom nauczania: klasa 7

Szkoła: Szkoła Podstawowa Specjalna nr 26 im. Janusza Korczaka w Lublinie

Temat: Jaka jest moja szkoła marzeń?

Czas trwania: 45 min.

Cele operacyjne:

Poziom wiadomości:

A. Zapamiętanie wiadomości – uczeń

- a. wymienia narzędzie służące do udziału w głosowaniu online,
- b. zna zasady korzystania z telefonu komórkowego podczas zajęć lekcyjnych.

B. Zrozumienie wiadomości - uczeń:

- a. określa sposób korzystania z aplikacji do głosowania,
- b. wyjaśnia zasady dotyczące korzystania z telefonu komórkowego podczas zajęć lekcyjnych.

Poziom umiejętności:

C. Zastosowanie wiadomości w sytuacjach typowych - uczeń:

- a. stosuje się do zasad korzystania z telefonu komórkowego podczas zajęć.

D. Zastosowanie wiadomości w sytuacjach problemowych - uczeń:

- a. uruchamia i wykorzystuje czytnik kodów QR w smartfonie
- b. Bierze czynny udział w sondażu w aplikacji [Mentimeter.com](https://www.mentimeter.com).

Cele wychowawcze:

a) uczeń korzysta z telefonu komórkowego podczas zajęć jedynie, jeśli jest to związane z tematem lekcji i wyłącznie za zgodą lub na polecenie nauczyciela;

Metody:

- pokaz multimedialny,
- burza mózgów,
- praktyczna – pokaz, ćwiczenie.

Formy:

- praca zbiorowa,
- praca indywidualna.

Środki dydaktyczne:

stanowisko komputerowe z dostępem do Internetu, monitor interaktywny, dowolna przeglądarka Internetowa, dostęp do aplikacji [Mentimeter.com](https://www.mentimeter.com).

Kształtowane kompetencje kluczowe:

1. Porozumiewanie się w języku ojczystym,
2. Kompetencje informatyczne,
3. Umiejętność uczenia się,
4. Kompetencje społeczne i obywatelskie.

I. Faza przygotowawcza

- powitanie
- sprawdzenie listy obecności
- podanie tematu i głównego celu lekcji.

II. Faza realizacyjna

1. Omówienie wyglądu budynku szkoły, sal lekcyjnych
2. Rozmowa kierowana na temat: „Jak może wyglądać szkoła marzeń”.
3. Poznanie sposobów zbierania głosów w sondażach.
4. Uruchomienie przez uczniów na telefonach czytników kodów QR i wzięcie udziału w sondażu poprzez skanowanie kodu widocznego na monitorze interaktywnym:



5. Śledzenie wyników i ustalenie pięciu najważniejszych potrzeb szkoły.:



III. Podsumowanie lekcji

Uczniowie zastanawiają się, jak wyglądałaby szkoła z ich marzeń, gdyby mogły się one ziścić. Wspólnie z nauczycielem planują projekcję filmu promującego szkołę, zawierającego wyniki przeprowadzonego podczas zajęć sondażu.

IV. Zakończenie zajęć, pożegnanie.

Link do filmu zawierającego historię, stan obecny, sukcesy oraz potrzeby szkoły, opublikowanego na szkolnym kanale YouTube: [SPS 26 w Lublinie SZKOŁA MARZEŃ](#)